

Le conte *Un grain de vérité* d'Andrzej Sapkowski
A la lumière de la théorie littéraire des mondes possibles de Marie-Laure Ryan

Monique Villen

Publicado en : <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/fabula-2022-0018/html>
<https://doi.org/10.1515/fabula-2022-0018>

Résumé

Cet article analysera la fusion d'éléments folkloriques, mythologiques, merveilleux et fantastiques ainsi que l'utilisation de diverses opérations transfictionnelles (un retelling du conte *La Belle et la Bête*) du conte *Un grain de vérité* d'Andrzej Sapkowski, à partir de la théorie littéraire des mondes possibles de M.-L. Ryan. Celle-ci nous semble appropriée pour rendre compte de la diversité des littératures de l'imaginaire et de la complexité de la notion générique de fantasy. Cette recherche nous permettra de mieux situer l'œuvre dans ses concepts, son genre, ses procédures et ainsi de mieux saisir sa spécificité et son intérêt.

Mots-clés : Andrzej Sapkowski, *Le sorcelleur*, Marie-Laure Ryan, Fantasy, transfictionnalité, Retelling

The Tale *The Seed of Truth* of Andrzej Sapkowski
In the Light of the Literary Theory of Possible Worlds by Marie-Laure Ryan

Abstract

This article will analyze the fusion of folkloric, mythological, marvelous and fantastic elements as well as the use of various transfictional operations (a retelling of *Beauty and the Beast*) in Andrzej Sapkowski's tale *A grain of truth*, based on M.-L. Ryan's literary theory of possible worlds. This theory seems to us to be appropriate to account for the diversity of fantasy literature and the complexity of the generic notion of fantasy. This research will allow us to better place the work in its concepts, its genre, its procedures and therefore to better capture its specificity and interest.

Keywords: Andrzej Sapkowski, *The Witcher*, Marie-Laure Ryan, Fantasy, transfictionality, Retelling

Andrzej Sapkowskis Geschichte *Ein Körnchen Wahrheit*
Im Lichte der literarischen Theorie der möglichen Welten von Marie-Laure Ryan

Abstrakt:

In diesem Beitrag wird die Verbindung von folkloristischen, mythologischen, märchenhaften und fantastischen Elementen sowie die Verwendung verschiedener transfictionaler Instrumente (eine Nacherzählung von *Die Schöne und das Biest*) in Andrzej Sapkowskis Kurzgeschichte *Ein Körnchen Wahrheit* auf der Grundlage von M.-L. Ryans literarischer Theorie der möglichen Welten analysiert. Diese Theorie scheint uns geeignet, um der Vielfalt der Literatur des Imaginären und der Vielseitigkeit des Gattungsbegriffs der Fantasie Rechnung zu tragen. So ermöglicht uns diese Recherche, das Werk in seinen Konzepten, seiner Gattung und seinen Vorgehensweisen besser zu positionieren und somit seine Spezifität und sein Interesse besser zu begreifen.

Schlagworte: Andrzej Sapkowski, Marie-Laure Ryan, Fantasie, Transfictionalität, Retelling

Universidad Francisco de Vitoria (Madrid)
 GEI Imaginación y mundos posibles (Facultad de comunicación)
 Courrier : m.villen@ufv.es

1. Introduction

Dans cet article, nous examinerons le conte *Un grain de vérité* (Sapkowski 2003, 49-80), en polonais *Ziarno prawdy*, issu du premier livre de la saga de Geralt de Riv intitulé *Le dernier vœu* qui contient sept contes autonomes parus dans la revue polonaise *Fantastyka* en 1986. La saga, qui a reçu les prix Ignotus et Zajdel et a été traduite en trente-sept langues, compte deux recueils de contes et six romans. Elle raconte l'histoire de Geralt, un 'sorcier' mutant surhumain, qui voyage de royaume en royaume dans un pays magique en tuant des monstres pour gagner sa vie¹. Son auteur Andrzej Sapkowski, un écrivain polonais qui a commencé sa carrière littéraire dans les années 1980, s'est spécialisé dans les récits fortement imprégnés de culture et de mythologie slaves (les vampires, les leshens, les kikimorrhes, les vodayanoy). Il admet s'être également inspiré pour la saga de la traque sauvage germanique, de la bruxa portugaise, de la goule arabe, des kilmoulis écossais, des dryades grecques, des gnomes de Paracelse et de la kitsune japonaise (une femme renard). Il y a aussi introduit des elfes et des nains originaires de l'œuvre de Tolkien (Sapkowski 2020).

Un grain de vérité respecte, à première vue, les caractéristiques du conte populaire qui bien souvent s'inspire des motifs traditionnels et des structures du conte folklorique. Il se centre sur un événement exceptionnel et significatif dans un cadre spatio-temporel réduit. Le titre, qui doit suggérer tout en préservant le mystère, maintient "sa mission démarcative et anticipatrice" (Ezama 1992, 97) en le différenciant des autres contes tout en annonçant son message significatif. Dès la première ligne, tous les éléments sont "orientés vers la révélation singulière d'un dénouement" (Vega 2017, 92) et disposés afin de produire un effet d'illumination ou de révélation aussi bien pour le personnage que pour le lecteur. Cependant, A. Sapkowski est capable de prendre des éléments de contes populaires et de les transformer en quelque chose de complètement différent grâce à la coexistence de mondes magiques et fantastiques et à la mise en œuvre de procédures transfictionnelles. Il explique lui-même dans une interview pourquoi il joue avec les éléments du folklore, des contes de fées et du fantastique : "L'un des sous-genres de la Fantasy – il en existe plusieurs – s'appelle le *retelling*, qui consiste à prendre des contes de fées, des fables, des légendes ou des mythes classiques et à les raconter à nouveau, en les changeant, en les modifiant ou parfois même en les déformant ou en les tordant de manière perverse. J'ai simplement utilisé la technique classique" (Handel 2020)².

¹ La saga est surtout connue pour son adaptation dans le monde des jeux vidéo par la société polonaise CDProjekt RED dans ses trois versions de *The Witcher* et pour la série de Netflix (deux saisons) avec l'acteur Henry Cavill dans le rôle de Geralt. Le premier épisode de la deuxième saison intitulé « Un grain de vérité » narre le conte de Sapkowski, mais les créateurs de la série y ajoutent un personnage qui n'apparaît pas dans le conte (Ciri) et ils en changent complètement le sens en réinterprétant le dénouement.

² Texte original : « One of the subgenres of the fantasy genre—there are several of them—is called the retelling, which consists of taking classic fairy tales, fables, legends, or myths and telling them anew, whether changed, modified, or sometimes even distorted or twisted in perverse ways. I simply used the classic technique ».

Cet article analysera la fusion d'éléments folkloriques, mythologiques, merveilleux et fantastiques à partir de la théorie littéraire des mondes possibles de Marie-Laure Ryan qui nous semble appropriée pour rendre compte de la diversité des littératures de l'imaginaire et de la complexité de la notion générique de fantasy. Après la découverte de la théorie des mondes possibles vers la fin des années soixante-dix, M.-L. Ryan a accru son intérêt pour toutes les formes narratives : « Notre théorie refuse d'isoler la haute littérature de la culture populaire ou peut-être en est-elle incapable » (Ryan 2006)³. Elle s'est ainsi penchée sur des sujets aussi variés que la sémantique de la fiction, la typologie du genre fictionnel, la narration et la narration transmédia, la théorie du personnage, la poétique de la postmodernité, l'immersion, l'intertextualité, les mondes virtuels, les médias numériques, les jeux vidéo, etc., un domaine de recherche qui dépasse la simple théorie littéraire et prend également en compte le cinéma et le théâtre : « Une fois que nous acceptons l'idée que tous les récits ont quelque chose en commun, il n'y a qu'un petit pas à faire pour supposer que les récits nous enseignent quelque chose d'important sur l'esprit humain » (Ryan 2015)⁴.

2. Une typologie du conte merveilleux et fantastique

M.-L. Ryan conçoit une typologie basée sur la distance entre le monde actuel (MA) –le monde dans lequel nous vivons– et le monde actuel textuel (MAT) –le monde fictionnel– que nous avons représentée par la figure 1.

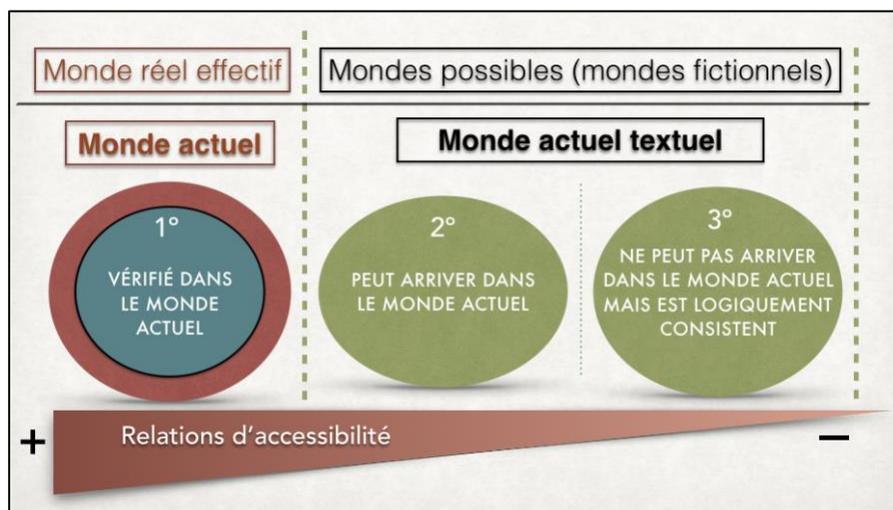


Figure 1 : La distance entre le monde actuel et le monde fictionnel

Dans la catégorie 1°, les textes sont constitués d'instructions qui se vérifient dans notre monde. Il s'agit généralement de textes journalistiques, historiques, scientifiques... Dans la catégorie 2°, les textes contiennent des instructions qui n'appartiennent pas au monde réel effectif, mais qui sont construites en accord avec le fonctionnement de la réalité. Ils se distinguent par leur caractère fictionnel puisqu'ils ajoutent des êtres, des états, des processus, des actions et des idées fictionnels, réels uniquement dans le texte créé par l'auteur qui leur donne vie. Dans la catégorie 3°, les textes fictionnels s'écartent de notre monde en brisant ses

³ Texte original : « Our theory refuses to isolate high literature from popular culture, or maybe is it incapable to do so ».

⁴ Texte original : « Once we accept the idea that all narratives have something in common, it is a small step to the assumption that narrative teaches us something important about the human mind ».

règles et en transgressant ses normes (Albaladejo 1998, 58-64). Les instructions ne correspondent pas au monde réel et ne sont pas établies en fonction de ce monde, ce qui produit un saut qualitatif (pas seulement quantitatif) vers ‘ce qui ne peut pas arriver dans le monde actuel’. Nous avons aussi ajouté le degré de relations d'accessibilité (de + à -) qui connectent le monde réel et les mondes possibles. M.-L. Ryan a créé, grâce à ces différents types de relations d'accessibilité que nous reproduisons dans le tableau ci-dessous, un système de classification sémantique qui lui a servi de base pour une théorie des genres littéraires (Ryan 1991, 31-47). A partir de cette classification, différentes associations sont possibles. Nous n'examinerons que celles qui ont un rapport avec le conte de Sapkowski : le merveilleux (nous utiliserons similairement le mot anglais ‘fantasy’) et le fantastique.

Les relations d'accessibilités	
Identité de propriété A	Si les objets communs partagent les mêmes propriétés.
Identité d'inventaire B	Si les deux mondes sont composés des mêmes objets.
Compatibilité de l'inventaire C	Si l'inventaire des mondes fictionnels comprend tous les membres du monde actuel ainsi que certains membres autochtones.
Compatibilité chronologique D	Si le monde fictionnel n'impose pas un déplacement temporel.
Compatibilité physique E	Si les deux mondes partagent les mêmes lois naturelles.
Compatibilité taxonomique F	Si les deux mondes contiennent les mêmes espèces caractérisées par les mêmes propriétés.
Compatibilité logique G	Si les deux mondes respectent le principe de non-contradiction.
Compatibilité analytique H	S'ils partagent des vérités analytiques, c'est-à-dire si les objets désignés par les mêmes mots ont les mêmes propriétés essentielles.
Compatibilité linguistique I	Si le langage peut être compris dans le monde actuel.

M.-L. Ryan nous explique que les mondes fictionnels des contes merveilleux sont liés au monde actuel par G/logique parce qu'ils respectent le principe de non-contradiction, H/analytique parce que les objets désignés par les mêmes mots ont les mêmes propriétés essentielles, I/linguistique parce que le langage peut être compris dans notre monde, et éventuellement D/chronologique parce qu'ils ne forcent pas le lecteur à un déplacement temporel comme le fait la science-fiction en se projetant dans le futur. Lorsque D/chronologie est encore en vigueur, les mondes fictionnels se situent dans un passé mythique et sa similitude taxonomique se limite aux types d'objets caractéristiques des sociétés préindustrielles : des châteaux plutôt que des immeubles, des épées plutôt que des fusils et des chevaux comme principal moyen de transport. Cependant, ils révoquent F/taxonomie parce qu'ils ne partagent pas les mêmes espèces (ils introduisent dans le monde textuel des fées, des dragons, des licornes et des sorcières) et E/lois naturelles parce qu'ils permettent que les animaux parlent, que les hommes volent et que les princes se transforment en grenouilles. Lorsque E/compatibilité physique et F/taxonomie sont révoqués, il en va généralement de même pour C/inventaire élargi : les contes de fées, par exemple, ont leur propre géographie et population.

Dans son usage le plus large et le plus intuitif, le fantastique est synonyme de transgression des lois E/naturelles, mais M.-L. Ryan suit la définition plus étroite proposée par Tzvetan Todorov (1970) dans laquelle une telle transgression n'est pas considérée comme une condition suffisante. Le texte fantastique doit créer une incertitude épistémique en rendant la relation monde actuel/monde actuel textuel au moins temporairement indéterminée par rapport aux lois E/naturelles. De ce fait, le merveilleux et le fantastique se distinguent sur la base de l'effet produit par l'apparition du surnaturel, de l'irrationnel, du merveilleux ou de l'incroyable dans le réel. Les personnages du merveilleux sont immergés dans un univers

homogène où le surnaturel, qu'ils acceptent spontanément, fait partie de leur monde, bien que celui-ci ne soit pas régi par les lois naturelles. Dans le fantastique, face à des événements qui ne peuvent être expliqués par le modèle du 'possible dans le réel', les personnages hésitent entre une interprétation rationnelle et une interprétation surnaturelle des événements. Les histoires fantastiques rompent les relations E/compatibilité physique et éventuellement F/taxonomie (fantômes, vampires), mais les personnages pensent que leur monde respecte ces relations. Dans de nombreux cas, le protagoniste tente même d'expliquer l'illogique, l'impossible ou l'anormal en le confinant dans un monde périphérique tel que celui du rêve ou de l'hallucination afin d'éviter une crise de la représentation. A la fin du texte, cependant, il est contraint de réviser son modèle de réalité.

Fernando Angel Moreno (2015, chapitre 2) confirme cette analyse comparative. Nous représentons partiellement ses résultats ci-dessous :

Acceptation	Terminologie	Exemple	Effet
Accepté par le personnage	Merveilleux	<i>Le Seigneur des Anneaux</i> (Tolkien)	Émerveillement (<i>Wonder</i>)
Non accepté par le personnage	Fantastique	<i>Le marchand de sable</i> (Hoffmann)	Troubles, malaises, angoisses

Pour terminer cette introduction, nous ajoutons une réflexion de Christian Grenier (1994, 61) qui compare le merveilleux, le fantastique et la science-fiction à partir de ce qu'il appelle 'les trois âges de l'homme'. Nous avons omis la science-fiction qui n'entre pas dans le vif du sujet et nous avons adapté la pensée de l'auteur dans le tableau ci-dessous.

Merveilleux	Fantastique
Les êtres humains vivent dans un monde qu'ils comprennent mal.	La science se développe et l'on croit aux bienfaits du progrès.
Ils ne peuvent pas toujours distinguer le possible de l'impossible.	L'irrationnel est irrecevable et tout désaccord avec l'ordre des choses est rejeté.
Ils essayent de réconcilier l'irrationnel avec la logique.	L'irrationnel est confronté au réalisme.
L'irrationnel est accepté.	L'irrationnel n'est pas accepté, il est considéré comme un accident.

Le merveilleux émerge dans un monde prémoderne qui ne comprend pas ou ne domine pas les forces de la nature et qui cherche à réconcilier l'irrationnel avec la logique "dans un souci de domestication de l'incroyable et de l'étonnant" (Suvin 1979, 4), tandis que le fantastique qui naît à la fin du XVIII^{ème} siècle confronte l'irrationnel à la réalité dans un monde moderne en voie de sécularisation où la raison est reine et où le surnaturel n'a pas sa place. Ici, la particularité du fantastique repose sur l'impossibilité d'expliquer ce phénomène irrationnel avec ce que le lecteur connaît de son monde : "Au bord des choses que nous ne comprenons pas bien, nous inventons des histoires fantastiques pour hasarder des hypothèses ou pour partager avec d'autres le vertige de notre perplexité" (Roas 2001, 31)⁵. C'est pourquoi le fantastique se décline de diverses manières selon les époques et « reste solidaire d'une évolution historique » (Prince 2015, 99). Par exemple, le fantastique postmoderne emprunte des éléments de la science-fiction, du policier, du surréalisme, du thriller, etc., un phénomène

⁵ Texte original : « Al borde de las cosas que no comprendemos del todo, inventamos relatos fantásticos para aventurar hipótesis o para compartir con otros los vértigos de nuestra perplejidad ».

que nous allons vérifier dans le conte *Un grain de vérité* qui joue avec la perméabilité des frontières en fusionnant les littératures de l'imaginaire.

3. L'intrigue

Pour mieux comprendre le développement postérieur, nous offrons un résumé de l'intrigue. Nous indiquons dans la figure 2 : (1) la structure du conte qui se déroule dans deux espaces spécifiques ; (2) la fusion des genres littéraires (les trois couleurs) que nous expliquerons lors du déroulement de l'analyse ; (3) le monde second du récit de Nivellen lorsqu'il raconte sa propre histoire et se transforme en narrateur.

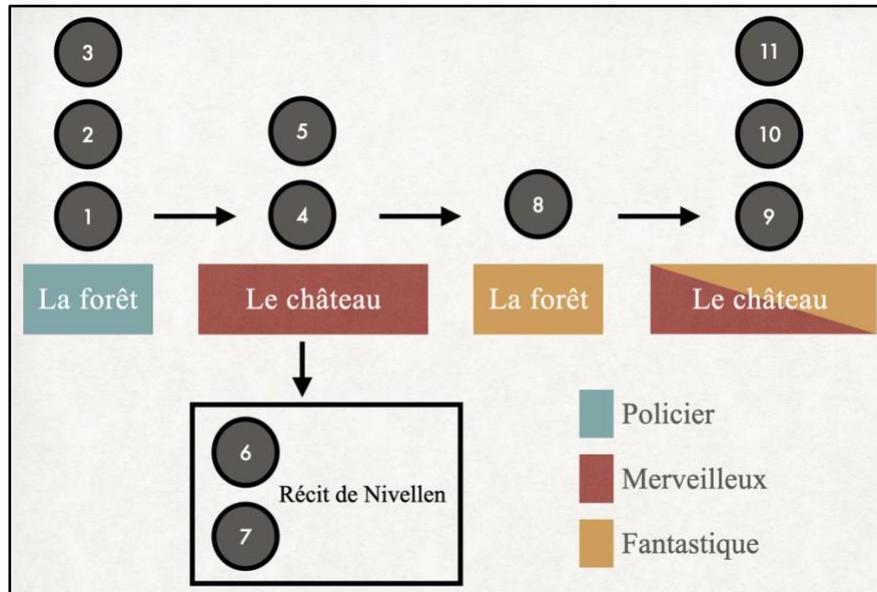


Figure 2 : L'intrigue

(1) Le début du conte introduit le personnage principal et présente la situation initiale. Geralt voyage en quête de travail quand il aperçoit des signes suspects dans le ciel : « De petits points noirs qui se déplaçaient sur le fond clair du ciel sillonné de bandes de brouillard attirèrent l'attention du sorcelleur. Ils étaient nombreux » (Sapkowski 2003, 49).

(2) Il découvre deux cadavres : un homme et une femme, une rose bleue attachée à sa robe. Il se rend compte que leur mort n'a pas été causée par les loups qui rôdent alentours, mais par un 'être' doté de crocs. Il décide d'enquêter pour démasquer le coupable, un possible monstre.

(3) Il pénètre davantage dans la forêt et aperçoit au loin une jeune fille aux cheveux noirs vêtue de blanc qu'il prend pour une ondine (un être mythologique).

(4) En poursuivant ses recherches, il longe les murs d'un château en ruine. Il rentre, y découvre un massif de roses bleues (premier indice) et se trouve face à un être à forme humaine mais avec une tête d'animal (deuxième indice).

(5) Au début, la créature appelé Nivellen essaye de l'intimider mais ensuite, voyant que Geralt n'a pas peur de lui, il décide de l'inviter chez lui. Au cours de leur conversation, Geralt révèle qu'il est un sorcelleur et explique à Nivellen qu'il n'est pas un monstre, mais la victime d'une malédiction.

(6) Nivellen raconte alors son histoire : sa malédiction provient du viol d'une prêtresse qui, avant de se suicider, a maudit Nivellen en lui disant qu'il était un monstre vivant dans un corps humain et qu'il vivrait désormais comme un monstre dans un corps de monstre.

(7) A partir de ce jour, Nivellen demeure seul dans son château enchanté qui exauce tous ses vœux jusqu'à ce qu'un marchand entre dans son jardin et y cueille une rose bleue pour sa fille. Nivellen qui croit aux contes de fées exige en retour une de ses filles, en pensant que son amour pourrait annuler la malédiction (cf. *La Belle et la Bête*). Ironie du sort, celle-ci est trop jeune (elle a huit ans) et le monstre la laisse repartir, non sans lui offrir une partie de son trésor. D'autres marchands qui ont vent de l'affaire emmènent alors leur fille à Nivellen (pour une période limitée) en échange d'une forte compensation monétaire, mais aucune ne réussit à lever la malédiction. Le monstre renonce alors à ce commerce inutile qui dilapide sa fortune et accepte son sort.

(8) Geralt dont les sens sont très développés devine que le monstre n'accepte plus de filles de marchands parce qu'il vit avec l'ondine qui s'appelle Vereena. Il décide alors de passer la nuit dans la forêt voisine pour poursuivre son enquête, une forêt déserte, sauvage, inhospitalière, inquiétante : « Geralt [...] passa la nuit sur le sommet dénudé d'une haute colline, son glaive posé sur ses genoux, auprès d'un feu discret dans lequel il jetait de temps en temps de petites bottes d'aconit » (Sapkowski 2003, 72).

(9) Le lendemain, le sorcelleur se rend compte que quelque chose ne tourne pas rond et il revient au château. Au milieu de la cour, Vereena s'est transformée en chauve-souris géante. Geralt entame alors un combat acharné contre elle jusqu'à ce que Nivellen apparaisse avec une tache de sang sur le cou qui trahit la morsure du vampire.

(10) Pour sauver Geralt, le monstre empale la chauve-souris avec un énorme pieu. Redevenue humaine, elle s'approche de lui en rampant, le pieu enfoncé dans son torse et crie : « Tu es mien. Ou à personne. Je t'aime. Je t'aime » (Sapkowski 2003, 79). Au moment où elle va mordre Nivellen et le tuer, Geralt se lève et grâce à ses réflexes surhumains tranche la tête du vampire.

(11) A la fin de la lutte, Nivellen est redevenu un être humain normal. Selon l'explication de Geralt : « Chaque légende renferme un grain de vérité. L'amour et le sang ont l'un et l'autre un immense pouvoir » (Sapkowski 2013, 80).

4. L'univers fictionnel du conte *Un grain de vérité*

Nous explorerons le conte depuis la théorie littéraire des mondes possibles de M.-L. Ryan qui nous permet de montrer et d'articuler les relations dynamiques et complexes qui s'établissent entre les mondes. Il est clair que le récit d'A. Sapkowski conçoit des univers, des créatures et des inventions dont les règles ne sont pas celles du monde réel effectif. Il y intègre la magie, un élément constitutif du merveilleux et tout particulièrement du conte de fée : « Le monstre se racla la gorge, puis donna un nouveau coup de patte dans la table. À côté des deux pichets vides apparut par enchantement une grosse bonbonne de terre dans un panier d'osier » (Sapkowski 2003, 62-63)⁶. S'y manifestent aussi des éléments de la littérature fantastique qui impliquent une infraction du réel : « Même si ce n'est pas un loup-garou, on ne va pas prendre de risque, reprit le sorcelleur en sortant d'un sac accroché à sa selle un petit bouquet d'aconit séché qu'il suspendit au mors » (Sapkowski 2003, 52). Nous le situons donc sans hésiter dans la catégorie 3^o de 'ce qui ne peut pas arriver dans le monde actuel'. L'altérité touche les personnages et les événements, mais aussi l'espace, les lois naturelles et les propriétés des êtres et des objets, la société, etc. c'est-à-dire le monde dans son ensemble. Pour mettre à jour ses caractéristiques spécifiques, nous avons transformé les relations d'accessibilité de M.-L. Ryan en catégories interprétatives plus existentielles qui

⁶ La nourriture qui apparaît sur demande pourrait être une allusion au conte *Petite-table-sois-mise* des frères Grimm (*Tischleindeck-dich*).

détaillent mieux le monde fictionnel et qui, à leur tour, se concrétisent en éléments xéno-encyclopédiques. Le terme ‘xéno-encyclopédie’ est emprunté à Richard Saint-Gelais (1999, 140) et décrit le système sémantique global des personnages, à la différence de l’encyclopédie qui représente le système sémantique de l’auteur ou du lecteur. Nous avons ôté la relation d’accessibilité logique qui ne nous semble pas spécialement pertinente pour notre sujet d’étude (elle ne se questionne pas) et nous avons ajouté à la classification de M.-L. Ryan une catégorie que nous avons nommée ‘Surnaturel’ afin de rendre compte de façon plus explicite des « événements inexplicables naturellement, en rupture avec les lois naturelles et que nos connaissances actuelles sont incapables d’éclairer » (Prince 2015, 14).

Catégories	Éléments xéno-encyclopédiques
Espace	Autres objets, autres propriétés Espaces inconnus
Temps	Autres temps du passé
Nature	Autres lois naturelles Espèces inconnues
Vérités analytiques	Mêmes mots, mais propriétés essentielles différentes
Linguistique	Langues et vocabulaire inventés
Surnaturel	Sorciers (magie), fantômes, monstres

4.1. L’espace

Le narrateur nous introduit directement dans le monde de Geralt (la saga ne commence pas dans le monde actuel et n’y retourne pas) avec sa géographie particulière (l’empire de Nilfgaard, les royaumes d’Aedirn, de Cidaris, de Cintra, de Kaedwen, de la Témérie, de Lyrie et de Rivie) et sa population originale (des elfes, des nains et des hommes). Les objets sont taxonomiquement assimilés à ceux des sociétés préindustrielles (épées et chevaux) et les membres de l’univers fictionnel (les sorciers et les monstres) sont acceptés par tous. La cartographie de la saga avec ses montagnes et ses forêts, ses mers et ses rivières, ses royaumes et ses villes, s’est développée grâce à la transmédiabilité (jeux vidéo et Internet). Elle permet aux lecteurs (et aux joueurs) : (1) de s’orienter dans l’espace fictionnel ; (2) de disposer d’une représentation globale du monde ; (3) de tracer les itinéraires des personnages (Ryan 2018, 19).

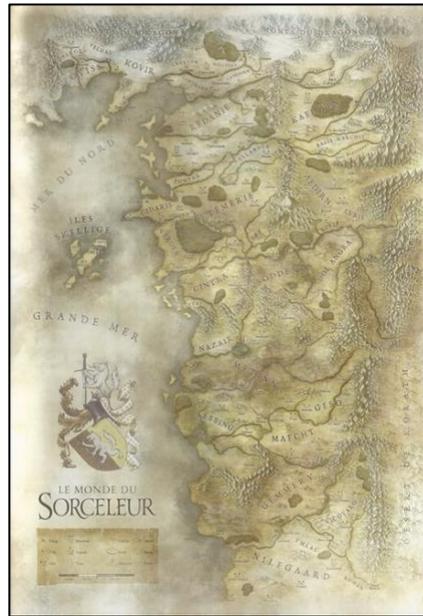


Figure 3 : La cartographie du monde fictionnel (Puysségur 2021, 13)

L’histoire se déroule dans deux espaces précis, la forêt et le château. Le château enchanté qui dévoile la bête qui l’habite ne présente aucune ambiguïté ou indétermination. Il est magique et appartient au monde merveilleux des contes de fée. Il s’ajoute au monde réel sans l’endommager ni en détruire la cohérence :

On n’y voyait pas grand-chose.

— Lumière ! hurla le monstre, et aussitôt une flamme et de la suie jaillirent d’une torche de résine plantée dans un support de métal.

— Pas mal ! commenta le sorceleur.

Le monstre ricana.

— C’est tout l’effet que ça te fait ? En vérité, je vois qu’il en faut plus pour t’impressionner. Je te l’ai dit, cette maison exécute mes ordres. Par ici, s’il te plaît ! Fais attention, l’escalier est raide. Lumière ! (Sapkowski, 2003, 57).

L’espace extérieur semble, à première vue un espace reconnaissable : une forêt de bouleaux, puis une grande clairière et une lande à bruyère. Cependant, ces lieux abandonnés apparaissent bientôt sous un angle inhabituel et installent le personnage (et le lecteur) dans l’instabilité et le malaise quand ils révèlent le vampire qui s’y cache. La magie cède tout d’abord la place au mystère, à l’étrange puis au sinistre. Le lecteur qui empathise avec le personnage se trouve face à quelque chose de mauvais et de détestable qui menace sa réalité : « Au milieu de la nuit, il aperçut la lueur d’un feu au fond de la vallée, et entendit des hurlements et des chants de fou, et quelque chose qui ne pouvait être que les cris d’une femme qu’on torturait. Il se rendit sur les lieux dès le point du jour. Mais il ne trouva qu’une clairière piétinée et des ossements carbonisés dans des cendres encore tièdes » (Sapkowski 2003, 72). Le récit bascule dans le fantastique, car comme le précise Nathalie Prince : « Ce dernier suppose d’une part l’immixtion de l’improbable dans le réel et, d’autre part, impose que cette immixtion soit dangereuse » (2005, 28).

4.2. Le temps

Situées dans un passé mythique, les indications temporelles sont vagues et indéterminées. Elles ne font pas référence à une chronologie historique mais à un vécu existentiel. Ce qui importe, c'est l'évènement et le temps du récit : « Il passa la nuit », « vers midi ».

4.3. La nature

Le monde fictionnel de la saga contient des êtres imaginaires reconnaissables tels que des nains : « Il s'agissait d'une lettre de crédit émise par la banque des nains de Murivel » (Sapkowski 2003, 51), des druides et des druidesses, des magiciens et des magiciennes qui vivent au service des rois, des dryades protectrices de la forêt et des elfes. Ces derniers, en pleine décadence, se distancient considérablement des elfes de l'univers de Tolkien. Ils méprisent les humains et ne s'intéressent qu'à la survie de leur propre espèce. L'auteur invente aussi des êtres qui possèdent d'autres propriétés comme les dopplers, des créatures intelligentes et rares qui possèdent la capacité de se métamorphoser.

La taxinomie du conte intègre des plantes et des animaux issus du monde magique des contes merveilleux (la rose bleue et le dragon) et un bestiaire tiré de la mythologie slave, par exemple, les kikimorrhes (des démons qui provoquent des cauchemars) qui sont inspirés d'une légende polonaise. Dans la saga, la kikimorrhe est un monstre insectoïde qui a l'apparence d'une araignée munie de trois paires de pattes fines et cuirassées pourvues de griffes acérées. L'auteur introduit également des êtres énigmatiques ou terrifiants, empruntés des motifs (loup-garou, vampires) et des effets (peur, angoisse, malaise) de la littérature fantastique.

4.4. Les vérités analytiques

Dans la saga, l'entité 'sorcier' ne répond pas à la définition que nous trouvons dans le dictionnaire : « Personne qui pratique une magie de caractère traditionnel, secret et illicite ou dangereux ». Nous apprenons que « les sorceleurs peuvent manier le Chaos de manière primitive en se servant de signes » (Puysségur 2021, 47). Geralt a, de ce fait, été initié à l'utilisation de signes et non à celle de la magie habituelle qui est réservée aux magiciens. Il est ainsi capable de télékinésie (le signe d'Aard), de projeter des flammes (le signe d'Igni), d'amortir les chocs (le signe de l'Heliotrope), de s'abriter derrière un bouclier magique (le signe de Quen) ou d'influer sur les esprits faibles (le signe d'Axia) : « Geralt entoura l'encolure d'Alette de son bras gauche et forma le Signe d'Axia en croisant les doigts de sa main droite, qu'il passa ensuite sur la tête de sa monture en murmurant une formule magique » (Sapkowski 2003, 52-53). De plus, il est doté de sens surdéveloppés, une mutation due à l'absorption d'herbes et à une double exposition à un virus mortel auquel il a survécu :

Pour voir mon portrait, un être humain devrait se lever, se rapprocher et sans doute aussi prendre un chandelier. Or tu ne l'as pas fait. La conclusion est simple. Je te pose donc franchement la question : es-tu un être humain ?

Geralt soutint son regard.

— Si tu poses le problème de cette manière, répondit-il après un silence, je n'en suis pas tout à fait un (Sapkowski 2003, 60).

A. Sapkowski réinterprète donc la notion de 'sorcier' qui se caractérise désormais par sa nature singulière (sa mutation génétique) et par sa profession (tuer des monstres), très différentes de celles des sorciers ou des magiciens des contes merveilleux :

Le souvenir que j'en ai, c'est que les sorceleurs enlèvent des enfants tout petits, qu'ils nourrissent ensuite d'herbes magiques. Ceux qui survivent deviennent à leur tour sorceleurs, des sorciers aux pouvoirs extraordinaires. On les force à tuer, on en extirpe tous les sentiments et tous les réflexes humains. On en fait des monstres destinés à tuer d'autres monstres (Sapkowski 2003, 61).

Pour exprimer la nature et le métier du protagoniste, l'auteur invente le mot '*Wiedźmin*', un néologisme composé à partir du féminin '*wiedźma*' (sorcière), car la version masculine (sorcier) n'existe pas en polonais (Wesoła 2011, 450). En français, les traducteurs ont conçu le mot 'sorceleur' (à partir du mot 'sorcier') qui tient compte du sens de *Wiedźmin* et, à la fois, conserve le sens originel de profession à la manière de danseur, chanteur, professeur, etc. Le substantif 'sorceleur' produit une association nouvelle pour le lecteur français qui disparaît dans la traduction espagnole (*brujo*) et dans la traduction anglaise (*witcher*). Nous concluons, en accord avec Marie-Laure Ryan que nous avons consulté sur ce point, que l'entité 'sorceleur' ne constitue pas une violation de la relation analytique, mais plutôt une innovation taxonomique.

4.5. La linguistique

Le vocabulaire de la saga appartient en partie au champ sémantique du surnaturel ou de l'imaginaire polonais. L'incompatibilité linguistique provient alors d'une inadéquation entre le répertoire taxonomique du lecteur (surtout s'il n'est pas polonais) et celui du monde fictionnel. Les noms des espèces imaginaires qui diffèrent radicalement de celles de l'encyclopédie du lecteur restent alors privés de contenu sémantique, à moins que le texte ne propose ses propres définitions lexicales, ce que A. Sapkowski fait rarement. Certains mots sont directement tirés du répertoire des êtres mythiques, par exemple, le loup-garou (une créature légendaire présente dans de nombreuses cultures) ou la goule issue du folklore préislamique (un nécrophage qui vit près des cimetières et se nourrit de cadavres en décomposition). Toutefois, beaucoup d'autres sont inventés par l'auteur, par exemple les 'vypères' : « La chose qui les a tués, poursuit Geralt en regardant la lisière de la forêt, n'était ni un loup-garou ni une goule. Ni l'un ni l'autre n'aurait laissé derrière lui tant à manger pour les charognards. S'il y avait eu des marais par ici, j'aurais dit que ce sont des kikimorrhes ou des vypères. Mais il n'y en a pas » (Sapkowski 2003, 51-52).

4.6. Le surnaturel

Dans le conte, l'existence du surnaturel est un fait connu, un fait de la vie quotidienne : « Ne s'y manifestent a priori aucun étonnement, nulle remise en question ou interrogation de la part du lecteur quant à l'existence ou l'apparition de créatures ou d'événements inconnus de notre cadre cognitif » (Besson 2015, 234). Nous voyons, en effet, qu'un monstre tel que Nivellen fait partie de l'ordre du monde fictionnel et des possibles de ce monde. Ses aspects négatifs projettent le côté plus sombre et plus honteux de l'être humain, mais sans manifester de possession surnaturelle. Il a l'apparence d'un homme/bête, mais malgré son comportement délinquant, il ne produit pas de terreur. Il appartient au monde féérique (magique) et symbolise la dualité intérieure que nous avons tous. Ainsi, la littérature merveilleuse "repose sur l'admiration, sur l'émerveillement" (Vega 2015, 49) et non sur une potentielle hostilité du surnaturel. Nathalie Prince précise : « Le conte de fées se déroule dans un monde où l'enchantement va de soi et où la magie est la règle. Le surnaturel n'y est pas épouvantable, il n'y est même pas étonnant, puisqu'il constitue la substance même de l'univers, sa loi, son climat. Il ne viole aucune norme : il fait partie de l'ordre des choses » (2015, 25). Mais,

soudain surgit une déchirure, l'irruption d'une présence surnaturelle maléfique, détestable, qui crée un contraste surprenant : « Au contraire, dans le fantastique, le surnaturel apparaît comme une rupture de la cohérence universelle. Le prodige y devient une agression interdite, menaçante, qui brise la stabilité d'un monde dont les lois étaient jusqu'alors tenues pour rigoureuses et immuables » (Prince 2015, 25-26). Vereena s'insère pleinement dans le monde fantastique lorsqu'elle finit par révéler son identité de vampire - un être démoniaque qui inspire la terreur - avec ses connotations érotiques caractéristiques (sang et mort) : « Au milieu du bassin, à l'endroit même où se trouvait encore quelques instants auparavant la jeune fille filiforme vêtue de sa robe blanche, sur la croupe du dauphin, une énorme chauve-souris noire aplattissait son gros corps luisant et ouvrait son étroite petite gueule allongée qui débordait de rangées d'aiguilles blanches » (Sapkowski 2003, 75).

5. Les opérations transfictionnelles et le *retelling*

La théorie littéraire des mondes possibles explique également comment les mondes fictionnels peuvent devenir des mondes de référence pour accéder à d'autres mondes fictionnels. Le degré d'inter-fictionnalité (les liens qui unissent diverses œuvres littéraires) va de la simple allusion à la citation explicite jusqu'à l'insertion et l'utilisation de contenus significatifs tels qu'un univers de référence ou des données encyclopédiques. Nous nous inspirerons à nouveau des études de M.-L. Ryan (2016, 71-73) pour examiner les échanges inter-fictionnels présents dans *Un grain de vérité*, principalement des personnages, mais aussi des lieux imaginaires, des événements et des mondes fictionnels entiers. M.-L. Ryan propose trois opérations transfictionnelles de base (l'extension, la modification et la transposition) et deux complémentaires (le croisement et l'enchâssement). Pour notre étude, nous nous servons de la transposition qui transporte une intrigue dans un cadre temporel ou spatial différent et du croisement qui importe des personnages de différents récits au sein d'un même univers fictionnel ou qui contamine des univers narratifs génériques par des éléments étrangers. Nous y ajoutons le *retelling*. Celui-ci consiste en la réécriture (raconter à nouveau une histoire), l'adaptation et la réinterprétation d'une histoire déjà connue. Pour qu'une œuvre relève de ce genre, le lecteur doit être capable d'entrevoir entre les lignes l'histoire originale.

5.1. La contamination par un élément fantastique : Vereena

Vereena est le personnage qui illustre le mieux l'irruption du fantastique dans le conte. En arrivant au château enchanté, elle se présente tout d'abord au voyageur comme un être merveilleux, un génie ou une déesse des eaux de la mythologie nordique : « Sur la pente qu'il venait de descendre, une jeune fille se tenait immobile, une main appuyée sur le tronc d'un aulne. Sa longue robe blanche contrastait avec la masse noire et brillante de ses longs cheveux décoiffés qui lui arrivaient aux épaules » (Sapkowski 2003, 53). Elle provoque ensuite l'hésitation du protagoniste causée par la réaction de son cheval, avant de révéler sa véritable identité et sa nature mortelle : une brouxe, un vampire qui peut se transformer en chauve-souris. Dans la saga, le mot 'vampire' « ne désigne pas une créature en particulier, mais une espèce qui inclut les brouxes, les alpyres, les noctules, les albs, les katakans, les mulas et les ekimmes » (Puysségur 2021, 140). Autre différence avec les vampires traditionnels, leur morsure ne provoque pas une contamination, c'est-à-dire que les humains mordus par un vampire ne deviennent pas vampire à leur tour. De même, les armes tels que l'eau bénite, la croix et l'ail n'ont aucun effet sur eux. Seule l'épée en argent du sorcelleur peut en venir à bout.

5.2. La transposition du genre policier : Geralt

La saga est généralement associée à l'*Heroic Fantasy* et au *Sword and Sorcery*, deux sous-genres de la fantasy qui sont souvent considérés synonymes⁷. En accord avec Anne Besson, nous sommes de l'avis de réserver le terme 'Épée et sorcellerie' pour les volumes publiés dans les années 1960 et 1970 et aux ouvrages qui s'en réclament ouvertement (2018, 376). Nous préférons le terme plus global d'*Heroic Fantasy* que l'ouvrage *Guide des genres et sous-genres de l'imaginaire* décrit de la sorte :

Cette Fantasy est centrée sur un héros, quelqu'un que ses capacités (en général martiales, physiques, mais parfois, au contraire, magiques...) et/ou sa destinée placent nettement au-dessus du commun des mortels. De plus, ce personnage, le plus souvent solitaire, n'est motivé que par ses propres désirs et intérêts, combat à la recherche d'or, d'aventure ou pour assouvir un quelconque désir personnel (Apophis, 2018, kindle 625).

Nous observons en effet dans la saga que : (1) Geralt a été modifié génétiquement dans sa jeunesse pour développer des compétences et des capacités de combat supérieures (bien que son altération ne soit ni surnaturelle, ni maléfique) ; (2) l'action ne met pas en jeu un groupe, une compagnie ou une fraternité ; (3) le protagoniste ne se bat pas de façon altruiste pour sauver le royaume ou le monde ; (4) l'enjeu de l'intrigue est personnel. Geralt cherche simplement à se procurer son gagne-pain quotidien. Plus encore, la description du protagoniste qui ne se fie qu'à lui seul, à la force de son bras et la solidité de ses épées (il manie la lame et se déplace avec une incroyable agilité) correspond aussi à celle de l'*Heroic Fantasy*.

Cependant, l'auteur opère une transposition et déplace une intrigue policière dans un environnement temporel (passé mythique) et spatial (château magique) discordant car, bien que « le roman policier croise régulièrement la fantasy, en s'adossant aux plus anciens 'détectives de l'étrange' qui ont toujours tenté de faire coexister rationalité et surnaturel » (Besson 2018, 319), les récits de ce genre ont tendance à se dérouler dans des contextes urbains contemporains. Pour cela, A. Sapkowski transforme le 'sorcelleur' de l'école du Loup en 'détective', même s'il ressemble davantage à un tueur professionnel qu'à un policier et qu'il n'enquête pas sur le crime d'un psychopathe ou d'un tueur en série, mais sur celui d'un vampire. Y compris son cheval Ablette sert de contrepoint à Geralt, à la manière du docteur Watson de Sherlock Holmes. Il lui permet de parler à haute voix de telle façon que le lecteur puisse 'entendre' ses réflexions et il l'aide en lui indiquant des indices importants : « Excuse-moi, ma cocotte ! Tu es plus intelligente que moi » (Sapkowski 2003, 73).

Examinons la technique d'investigation (la logique déductive) qu'utilise le détective pour résoudre le cas, c'est à dire pour démasquer le criminel (qui a commis le crime), découvrir son mobile (pourquoi il a commis le crime) et le mode opératoire (quand et comment il a commis le crime) :

(1) Tout d'abord, un élément perturbateur qui va mettre en route le début de l'enquête : la découverte fortuite d'un crime réalisée grâce à la curiosité de Geralt.

⁷ *Sword and Sorcery* (Épée et Sorcellerie) est un terme inventé par Fritz Leiber à la demande de Michael Moorcock pour décrire le type de fiction inauguré par les histoires de Conan de Robert E. Howard (Stableford 2009, 394). Il décrit un sous-genre de la fantasy mettant en scène des héros musclés en conflit violent avec divers vilains, principalement des sorciers, des sorcières, des esprits maléfiques et d'autres créatures dont les pouvoirs sont d'origine surnaturelle (Clute et Grant 1996, 915).

(2) L'observation du terrain : « Le sorcier observa les oiseaux un long moment, évalua la distance et le temps qu'il présumait nécessaire pour la parcourir, et corrigea son observation en prenant en compte le relief du terrain, l'épaisseur de la forêt, la profondeur et la largeur d'un ravin dont il soupçonnait l'existence » (Sapkowski 2003, 49).

(3) Ensuite, la comparaison et l'étude des diverses hypothèses : « À mon avis, ces gros oiseaux ne tournoient pas au-dessus de cet endroit sans raison. [...] – Qui sait ? Peut-être que c'est un élan à terre, dit Geralt. Ou autre chose. [...] Je dois vérifier pourquoi l'armurier et la femme n'ont pas emprunté la route » (Sapkowski 2003, 49 ; 52).

(4) Puis, la déduction des premières conclusions : « De toute évidence, l'homme était mort d'un coup qu'on lui avait assené sur la nuque, les loups n'avaient mis son corps à mal qu'après » (Sapkowski 2003, 50).

(5) Enfin, la solution donnée par le détective dans les dernières pages du récit, malgré les faux indices, ce qui se produit également dans les récits fantastiques où "l'événement déclencheur de l'action est révélé à la fin" (Campra 2001, 182) : « Toi, éternellement assoiffée de sang, et lui, ton défenseur, meurtrier sur commande, instrument aveugle » (Sapkowski 2003, 74).

(6) Pour terminer, le rétablissement de la justice (l'exécution de Vereena) qui nous réintroduit dans l'*Heroic Fantasy* dont la violence constitue un élément omniprésent et incontournable : « La vampire poussa un soupir déchirant et pesa soudain avec force sur la pique. Geralt vit fleurir une tache rouge sur le dos de sa robe blanche, à l'endroit où sortait la pointe de la perche, dans un geysier de sang. Le spectacle était horrible, indécent » (Sapkowski 2003, 78) et dans le fantastique qui produit un sentiment d'inquiétude et de menace.

5.3. Le retelling de *La Belle et la Bête* : Nivellen

A. Sapkowski s'est inspiré pour la saga de nombreux contes populaires (par exemple, *La petite sirène* d'Hans Christian Andersen et *Blanche-Neige* des frères Grimm). Dans *Un grain de vérité*, nous avons affaire à un retelling de *La Belle et la Bête* adapté à un public adulte. Nous retrouvons la bête, le marchand et sa fille, y compris les roses, ce qui permet au lecteur de détecter la ressemblance avec le conte traditionnel⁸ :

Un gros bonhomme qui coupe les roses du massif de ma chère tantine. Il faut que tu saches que ce ne sont pas des roses banales, mais des roses bleues de Nazair. C'est mon pépé qui en avait rapporté les plants. Fou de colère, j'ai bondi dehors. Quand le gros a retrouvé la parole qu'il avait perdue en me voyant surgir, il a crié qu'il voulait juste quelques fleurs pour sa petite fille, il m'a supplié de l'épargner, de lui laisser la vie sauve et la santé » (Sapkowski, 2003, 65).

Ce n'est qu'en référence avec le conte français qui l'a précédé que nous pouvons comprendre l'ironie et la parodie qui servent à remettre en question les conventions des contes de fées et à déformer l'histoire. L'auteur ne se contente pas d'un simple changement dans le développement du récit, le cadre ou le caractère des personnages. Nous apprenons que la Bête dont le père et le grand-père étaient les chefs d'une bande de brigands a été victime d'un sort lancé non par une méchante fée qui l'a condamné à vivre sous cet aspect hideux, mais par une de ses victimes. De plus, dans les versions qui nous sont les plus familières, la fille du marchand est un modèle de vertu, ce qui ne semble pas être le cas des cinq jeunes filles

⁸ Il en existe de nombreuses versions. Nous choisissons celle de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont.

qui ont vécu avec Nivellen⁹. Mieux encore, Nivellen ne veut pas être rachetée car son ‘statut de monstre’ lui donne certains avantages : une santé de fer, la faveur des filles et la sécurité. Toutes ces inversions sont typiquement ironiques car, comme le souligne Roas : “L’ironie et la parodie sont deux moyens de donner une nouvelle vie à des ressources, des thèmes et des clichés galvaudés [...] sans perdre pour autant leur dimension inquiétante” (2016, 175)¹⁰. Avec Nivellen, l’auteur nous introduit dans un conte de fées (*La Belle et la Bête*) dans lequel un homme victime d’un sort est transformé en un monstre qui possède des pouvoirs surnaturels (il peut faire apparaître de la nourriture et de la boisson, allumer des bougies...). Mais dans l’intrigue policière, il devient le suspect numéro un, un suspect que le détective interroge avec ruse pour lui soutirer la vérité. Ses rêves, quant à eux, appartiennent au monde fantastique : « Écoute, depuis quelque temps je fais des rêves affreux. Peut-être que le mot “monstrueux” serait plus approprié. Est-ce que j’ai raison d’avoir peur ? » (Sapkowski 2003, 70).

6. Les vérités fictionnelles et littéraires

Contaminer le monde de l’*Heroic Fantasy* de la saga avec des éléments issus du monde magique de *La Belle et la Bête* et du monde inquiétant des contes fantastiques en suivant la trame d’un roman policier contribue à ce que l’inattendu surprenne le lecteur à chaque tournant, même si ces transgressions restent compatibles avec l’immersion dans le monde fictionnel (Ryan, 2013, 143-144). S’agit-il d’un simple exercice de style ou bien la superposition des mondes contribue-t-elle à révéler le réel ou pour reprendre le titre du récit, à révéler des grains de vérité ? Nous pensons que cette stratégie narrative n’est pas anodine et qu’elle nous découvre trois vérités : une vérité fictionnelle et deux vérités littéraires (Ryan 2019)¹¹. Une vérité fictionnelle (*Truth of fiction*) est simplement un fait que nous devons accepter afin de construire une représentation exacte du monde fictionnel¹². Une vérité littéraire (*Truth in fiction*) tient compte de la signification et de la valeur esthétique du texte et véhicule une idée puissante ou un élément de réflexion. Elle révèle ainsi quelque chose d’important sur la vie humaine ou la réalité vécue par l’être humain : l’amour, la mort, le sens de la vie, la lutte du bien et du mal, la responsabilité morale, etc. (Ryan 1998, 811-830).

6.1. Une vérité fictionnelle : qui est Geralt ?

Les romans policiers traditionnels contiennent deux histoires : (1) l’histoire du crime, ce qui s’est réellement passé ; (2) l’histoire de l’enquête, comment le détective le découvre grâce à des moyens rationnels et scientifiques (Todorov 1978, 14). Cependant, ici la transposition qui transporte une intrigue policière dans un cadre temporel ou spatial différent se centre surtout sur le protagoniste et moins sur l’énigme ou le suspens. Elle nous révèle une vérité fictionnelle qui contribue à développer la caractérisation du personnage et à en accentuer la complexité car l’auteur nous surprend en conférant au sorcelleur les particularités du détective

⁹ En réalité, les jeunes filles sont sept quoique la première qui n’est qu’une enfant et la dernière qui meure assassinée ne demeurent pas au château, un nombre qui fait peut-être allusion aux sept femmes du conte *Barbe bleue* de Charles Perrault, de façon ironique, il va sans dire.

¹⁰ Texte original : « La ironía y la parodia son dos formas de dar nueva vida a recursos, temas y tópicos sobreexplotados [...] sin que implique la pérdida de su dimensión inquietante ».

¹¹ L’un des grands apports de la théorie littéraire des mondes possibles réside dans la réhabilitation de la question de la vérité fictionnelle grâce à l’application de la logique modale à la littérature.

¹² Les affirmations du narrateur sont vraies dans le monde fictionnel et ces vérités fictionnelles ne peuvent être réfutées sans violer les conventions du genre qui stipulent que le texte fictionnel constitue le seul mode d’accès à son monde de référence.

du genre policier (Rodríguez Pequeño 2008, 155-168) : ses extraordinaires qualités de déduction/observation et sa technique d'investigation qui suit la méthode scientifique. Ainsi, bien que le texte ne montre pas clairement que le sorceleur possède une capacité mentale supérieure, il est certain qu'au cours de son enquête, il exerce une activité plus intellectuelle que physique. De ce fait, Geralt s'éloigne du classique héros souvent stéréotypé et aux motivations et à la psychologie basiques de l'*Heroic Fantasy* qui se distingue par « la force, l'agressivité, la virilité et la science des armes » (Apophis, 2018, kindle 644). Il s'écarte aussi des conventions du *Sword and Sorcery* : « un barbare à la musculature impressionnante, le plus souvent issu des contrées nordiques d'un continent imaginaire, opposé à des sorciers et qui croise le chemin d'une ou plusieurs demoiselles en détresse » (Besson 2018, 375) et qui « tue par habitude, froidement, sans remord, voire par soif de sang et parce qu'il y prend plaisir » (Apophis 2018, kindle 702). Même si le sorceleur se sent parfois inhumain (il semble que sa mutation lui retire toute empathie), il n'ôte pas une vie s'il n'y est pas contraint (sa violence ici cause la libération de Nivellen) et il n'y prend jamais plaisir, voire il en conçoit des remords.

6.2. Une vérité littéraire : quels sont les vrais monstres ?

La coexistence de ces mondes initialement séparés déstabilise les frontières sécurisantes et remet en question certains codes de réalité. Nivellen s'avère ne pas être un monstre et la vie de Geralt n'est pas en danger ; Geralt s'avère ne pas être un humain, mais un chasseur de monstres et la vie de Nivellen est en danger. Nivellen n'a pas causé les morts sur lesquelles Geralt enquête et les filles de marchands ne sont pas des victimes innocentes. Quant à Vereena, nous découvrons qu'elle n'est pas une ondine craignant les humains, mais leur meurtrière (Abellán 2019). Au fil de la lecture nous nous demandons quels sont les vrais monstres. Le mot 'monstre' tel que le décrit le dictionnaire historique de la langue française (Rey 1998, t. 2, 2227) peut renvoyer à des hommes ou à des animaux, relever du domaine de la mythologie comme du domaine de la science, décrire des réalités biologiques, esthétiques ou morales. En suivant la classification d'Anne Carol (2005, 6-7), nous distinguons quatre types de monstres dans le conte que nous avons associé à quatre genres littéraires (la science-fiction, le *Sword and Sorcery*, le merveilleux et le fantastique) :

(1) Le monstre qui s'écarte d'une norme établie. Georges Canguilhem, depuis une perspective biologique, le décrit non seulement comme « un vivant de valeur diminuée » mais aussi comme « un vivant dont la valeur sert de repoussoir » (1992, 172-173). La notion d'écart est cependant problématique car ses limites ne sont pas toujours claires. Jusqu'où un écart est-il jugé normal, c'est-à-dire où commence la monstruosité ? Ainsi Geralt s'interroge : « Il y a de moins en moins de monstres ? Et moi ? Qui suis-je ? [...] Quel silence ! Quel vide ! Quel désert ! En moi » (Sapkowski 2003, 79-80). Sa différence (sa mutation génétique qui le rapproche davantage des mutants de la science-fiction) provoque effectivement un rejet de la société, mais le sorceleur est-il vraiment un être diminué, un monstre ?

(2) Si nous transposons la monstruosité sur le plan moral nous rencontrons un deuxième type de monstre qui se distingue par son excessive violence et cruauté. Nivellen en est le représentant. Avant la malédiction, il est déjà un monstre car entraîné à ses dépens dans une vie dépravée, il rompt avec les lois sociales les plus sacrées : « Bientôt on a commencé à faire des choses que papa, s'il avait vécu, n'aurait jamais permises » (Sapkowski 2003, 63). La violence brutale dont il fait preuve juste après sa douloureuse transformation en bête

humanoïde est digne des carnages des romans de *Sword and Sorcery* : « j'ai paniqué, j'en ai eu comme une attaque. [...] Pour être bref, il y a eu des morts » (Sapkowski 2003, 64).

(3) Le troisième type se mesure selon des critères esthétiques et signale les déformations qui dépassent les limites autorisées. Il est familier des contes merveilleux et apparaît dans *Un grain de vérité* grâce à l'évolution du personnage de Nivellen quand le monstrueux se transforme peu à peu en grotesque. De ce fait, Nivellen devient plus 'humain', bien qu'il ne voie dans son miroir que le reflet de sa déchéance et de sa laideur, tout comme les femmes qui criaient : « "Mords-moi, animal !" », "Déchire-moi, affreuse bête !" et des idioties de ce genre » (Sapkowski 2003, 67).

(4) Vereena illustre le dernier type et nous montre que la monstruosité ne consiste pas seulement à s'écarter d'une norme, d'un bien moral ou d'une valeur esthétique. Elle provoque aussi une rupture avec l'ordre du monde et les lois de la nature. Cette rupture répond au rôle transgresseur et subversif du fantastique et nous transmet « un sentiment d'instabilité et de perte de sécurité psychique, l'impression de rupture et de dédoublement, la sensation de vide et de vertige » (Vega 2017, 34)¹³.

6.3. Une vérité littéraire : les contes populaires révèlent-il un grain de vérité ?

Selon Ursula Le Guin : « ...la fantaisie est vraie, bien sûr. Ce n'est pas factuel, mais c'est vrai. Les enfants le savent. Les adultes le savent aussi, et c'est précisément la raison pour laquelle beaucoup d'entre eux craignent la fantaisie. Ils savent que sa vérité remet en question, voire menace, tout ce qui est faux » (1979, 40)¹⁴. Ainsi, Nivellen croit trouver une solution à son supplice grâce aux contes de fées : « Je me suis rappelé un conte que ma nounou, Lenka, une vieille harpie, me racontait quand j'étais petit. Peste ! me suis-je dit. À ce qu'il paraît, les jolies filles changent les crapauds en princes, ou les princes en crapauds, alors peut-être... Peut-être que ces histoires renferment un grain de vérité, que c'est une chance... » (Sapkowski 2003, 65). Il s'inspire du récit *Le roi Grenouille* des frères Grimm qui raconte le pacte conclu entre un animal (une grenouille) et une princesse. Obligés de faire alliance, la magie d'un baiser transforme la grenouille en un prince charmant. Cependant, malgré tous les efforts de Nivellen avec les filles des marchands, il ne parvient pas à rompre le sort car il n'accomplit que la matérialité du baiser et n'en comprend pas sa magie ou sa signification profonde. Nous sommes loin du message de *La Belle et la Bête* qui « met en scène une jeune fille se sacrifiant pour sauver son père et une Bête se métamorphosant en prince par les seules grâces de l'amour » (Leprince de Beaumont 2017). Désabusé, Nivellen en déduit que les contes de fées nous trompent : « Et on dit que les contes renferment la sagesse populaire ! Elle ne vaut pas tripette, cette sagesse, Geralt ! » (Sapkowski 2003, 66).

Le dénouement confirme-t-il cette affirmation ou bien nous transmet-il, malgré tout, un grain de vérité ? Nous constatons tout d'abord que le *happy end* des contes de fées est respecté. Geralt, le véritable héros, triomphe du vampire (le parasite), ce qui nous rappelle la fameuse boutade de G. K. Chesterton : "Si les contes de fées sont vrais, ce n'est pas parce qu'ils disent que les dragons existent, mais parce qu'ils disent que les dragons peuvent être vaincus". Le drame ne se termine pas en catastrophe (même si la douleur et l'échec ne sont pas ignorés)

¹³ Texte original : « Ese efecto consiste en un sentimiento de inestabilidad y pérdida de la seguridad psíquica, la impresión de ruptura y desdoblamiento, la sensación de vacío y de vértigo de la propia desrealización ».

¹⁴ « For fantasy is true, of course. It isn't factual, but it is true. Children know that. Adults know it too, and that is precisely why many of them are afraid of fantasy. They know that its truth challenges, even threatens, all that is false, all that is phony, unnecessary, and trivial in the life they have let themselves be forced into living. They are afraid of dragons, because they are afraid of freedom ».

mais en ‘eucatastrophe’¹⁵, grâce à une tournure soudaine des événements qui permet la révélation singulière du dénouement. Non seulement le ‘dragon est vaincu’ mais, contre toute attente, le monstre est devenu un « beau jeune homme allongé près du mur, bien bâti, au teint clair » (Sapkowski 2003, 80).

Un doute persiste néanmoins : qui a causé la libération de Nivellen et lui a permis de retrouver sa forme humaine ? Ce n’est pas dû aux pouvoirs magiques du sorcelleur car il avoue lui-même que « pour rompre le charme [...] il faut des connaissances et des compétences que je n’ai pas » (Sapkowski 2003, 70). La dernière phrase « l’amour doit être sincère » semble nous indiquer qu’un amour véritable et désintéressé doit être la clé du mystère. L’auteur nous montre-t-il un amour contre nature entre un personnage de contes de fées (la Bête) et un personnage de contes fantastiques (la vampire), un amour rédempteur qui délivre le monstre de sa malédiction ? Nous ne penchons pas pour cette hypothèse. En effet, nous pensons que ‘l’amour de l’ondine’ n’est qu’une illusion qui cache en réalité une soif de plaisir et de pouvoir. Vereena, malgré les apparences, est un être maléfique issu du fantastique qui ne veut pas racheter son amant mais plutôt l’utiliser et le pervertir afin de régner en maître dans toute la région.

Ayant éliminé tous les autres candidats, il ne nous reste plus que Nivellen lui-même que Geralt décrit comme « un homme dissimulé sous un masque de monstre », un homme qui souffre et qui regrette ses péchés de jeunesse. Le sorcelleur est d’ailleurs la seule personne compétente pour reconnaître la nature humaine de Nivellen sous son apparence bestiale, son intelligence que la vampire n’a pu neutraliser et sa capacité d’aimer qui a évolué. Le monstre a abandonné l’amour érotique et utilitariste des filles des marchands et l’a remplacé par l’amour exclusif de Vereena : « Ce n’est pas une énième fille de marchand, Geralt, ni une énième tentative de découvrir un grain de vérité dans d’anciens contes. C’est sérieux. Nous nous aimons » (Sapkowski 2003, 71). Son oblation (son amour sincère) est telle qu’il est capable de se sacrifier et de renoncer à se libérer de sa monstruosité afin de la garder près de lui (les ondines craignent les humains). Toutefois, c’est son abnégation à faire triompher le bien et la justice, en choisissant de sauver la vie de Geralt au détriment de la vie de Vereena, qui rachète son terrible passé et porte des fruits de rédemption, une rédemption à laquelle le sorcelleur n’est pas complètement étranger. C’est grâce à sa présence qui lui a redonné espoir (il ne l’accable pas de tristesse, ni lui parle de sa misère) que Nivellen a pu prendre davantage conscience de lui-même, se réconcilier avec son humanité et faire émerger ce qu’il a de meilleur.

6. Conclusions

La théorie littéraire des mondes possibles de Marie-Laure Ryan nous a permis de rendre compte de la spécificité et de l’originalité du conte *Un grain de vérité* en utilisant les concepts et les outils que nous avons brièvement décrits : la distance avec le MA, les relations d’accessibilité, les opérations transfictionnelles et les vérités fictionnelles ou littéraires. Au-delà de l’explication théorique de l’expression et de la forme, nous avons voulu accéder à une compréhension herméneutique du conte en analysant son univers car, bien que cette théorie littéraire soit issue de la philosophie analytique, elle ne se focalise pas sur les aspects linguistiques des œuvres, mais sur leur dimension cognitive. Elle a contribué par conséquent à la compréhension du texte que nous avons décrit comme un monde possible à partir de

¹⁵ ‘Eucatastrophe’ est un néologisme inventé par J. R. R. Tolkien dans son essai *Du conte de fées*, à partir du préfixe grec ‘eu-’, qui signifie ‘bon’ et du mot ‘catastrophe’, le mot traditionnellement utilisé dans la critique littéraire classique pour désigner le dénouement d’un drame.

catégories issues des relations d'accessibilités de Madame Ryan : l'espace, le temps, la nature, le langage et le surnaturel. L'étude de la xéno-encyclopédie du conte a mis en évidence la complexité de l'univers fictionnel qui fusionne des éléments du folklore polonais, de la mythologie, de l'*Heroic Fantasy*, du conte de fée, du fantastique et du genre policier. Les opérations transfictionnelles détectées (la transposition, le croisement et le retelling) ont confirmé cette première approche et nous ont mené vers les vérités fictionnelles (la complexité du personnage de Geralt) et littéraires (les monstres et la vérité des contes de fée).

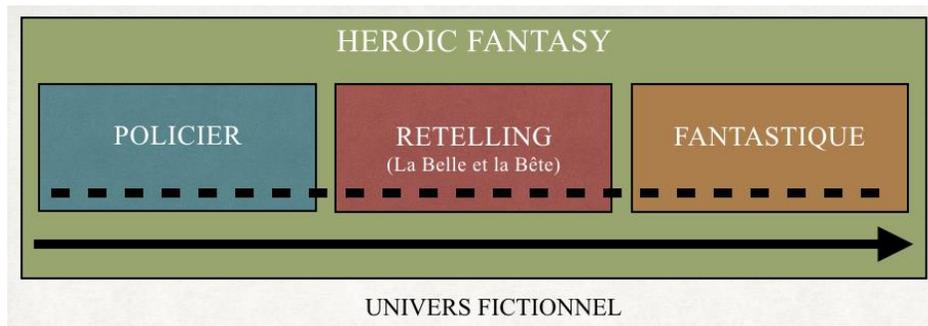


Figure 4 : L'univers fictionnel d'*Un grain de vérité*

Pour aller plus loin dans notre réflexion, il serait passionnant de situer notre recherche dans un contexte plus large, celui de la fiction postmoderne. L'œuvre d'A. Sapkowski (bien que populaire) s'insère-t-elle dans ce courant littéraire ? Nous pouvons de nouveau nous appuyer sur les travaux de M.-L. Ryan qui bien souvent sont nés de la nécessité d'examiner et d'expliquer ces expériences narratives¹⁶. Elle s'est ainsi intéressée aux formes novatrices et expérimentales créées par des romanciers tels qu'Alain Robbe-Grillet, Italo Calvino, Gabriel García Márquez, John Fowles, etc., en les analysant à partir de la construction et déconstruction des mondes, des mondes fictionnels qui manquent souvent de propriétés et de stabilité. Nous observons précisément dans le conte *Un grain de vérité* une multiplication de mondes à l'intérieur du domaine sémantique du texte, une perméabilité des frontières entre les mondes et une migration de personnages à travers des emprunts intertextuels. Mais présente-t-il, en plus de la préférence de l'auteur pour les récits courts, les caractéristiques de la littérature postmoderne décrites par M.-L. Ryan : une compréhension fragmentée de la réalité, une logique multiple et parfois contradictoire et/ou une pluralité des jeux du langage ? Favorise-t-il une certaine autoréflexion sur le statut du texte, c'est-à-dire nous incite-t-il à recourir à des opérations métafictionnelles (à réfléchir sur les limites, le sens, le pacte d'adhésion et le pouvoir de la fiction) ? Critique-t-il les approches narratives réalistes, notamment en parodiant les contes de fée ? Attire-t-il l'attention du lecteur sur son propre processus d'interprétation à travers la fusion des littératures de l'imaginaire ? (Nicol 2009, XVI)¹⁷. Autant de questions qui nous invitent à des recherches postérieures.

¹⁶ Marie-Laure Ryan réfléchit sur la poétique de la postmodernité dans: From Possible Worlds to Virtual Reality dans *Style*, 29 (1995) 173-183; Postmodernism and the Doctrine of Panfictionality dans *Narrative*, 5 (1997), 165-187; Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore 2001.

¹⁷ Texte original : (1) a self-reflexive acknowledgement of a text's own status as constructed, aesthetic artefact; (2) an implicit (or sometimes explicit) critique of realist approaches both to narrative and to representing a fictional 'world'; (3) a tendency to draw the reader's attention to his or her own process of interpretation as s/he reads the text ».

Bibliographie

Sources primaires

Leprince de Beaumont, Jeanne Marie: *La Belle y la Bête et autres contes* (édition Kindle). Paris (1997) 2017.

Sapkowski, Andrzej: *Le sorceleur. Livre I - Le dernier vœu* (Trad. Laurence Dyèvre). Paris (1993) 2003. Deutsche Version: *Der letzte Wunsch* (Trad. Erik Simon). Munich (1998) 2007.

Sources secondaires

Abellán-García Barrio, Álvaro: Análisis de “La semilla de la verdad” desde la tradición poético-estética de Aristóteles, Ricoeur, García-Noblejas. Texte inédit, session ordinaire du GEI “Imaginación y mundos posibles”. Madrid 2019.

Albaladejo Mayordomo, Tomás: *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa: análisis de las novelas cortas de Clarín*. Alicante 1998.

Apophis: *Guide des genres et sous-genres de l’imaginaire* (édition Kindle). Paris 2018.

Bertand, Régis et Carol, Anne (dir.): *Le “monstre humain”. Imaginaire et société*. Aix-en-Provence 2005.

Besson, Anne et al.: *Poétiques du merveilleux: Fantastique, science-fiction, fantasy en littérature et dans les arts visuels*. Arras 2015.

—: *Le dictionnaire de la fantasy*. Paris 2018.

Campra, Rosalba: *Lo fantástico: una isotopía de la transgresión*. Dans Roas, David: *Teorías de lo fantástico*. Madrid 2001, 153-193.

Canguilhem, Georges : *La connaissance de la vie*. Paris 1992.

Clute, John et Grant, John: *The Encyclopedia of Fantasy*. New York (1997) 1999.

Grenier, Christian et Bradbury, Ray: *La science-fiction, lectures d’avenir ?* Nancy 1994.

Ezama Gil, Ángeles : *El cuento de la prensa y otros cuentos*. Zaragoza 1992.

Handel, Christian: “Andrzej Sapkowski Answers (Most Of) Our Burning Questions About The Witcher”, <https://www.audible.com/blog/andrzej-sapkowski-answers-most-of-our-burning-questions-about-the-witcher> (16-10-2021).

Le Guin K., Ursula: *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York 1979.

Moreno, Fernando Ángel: *Teoría de la literatura de ciencia ficción* (édition Kindle). Madrid 2015.

Nicol, Bran: *The Cambridge Introduction to Postmodern Fiction*. Cambridge 2009.

Prince, Nathalie: *La littérature fantastique*. Paris 2015.

Puységur, Alan: *Le Sorceleur codex. L’univers d’Andrzej Sapkowski illustré et décrypté*. Paris 2021.

Rey, Alain (dir.): *Dictionnaire historique de la langue française*. Paris 1998.

Roas, David: *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*. Madrid 2016.

Rodríguez Pequeño, Javier: *Géneros literarios y mundos posibles*. Madrid 2008.

Ryan, Marie-Laure: *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington 1991.

—: *Truth Without Scare Quotes: Post-Sokalian Genre Theory*. Dans: *New Literary History* 29 (1998) 811-830.

—: *From possible worlds to parallel universes*. Paris 2006. Dans <http://www.univ-paris-diderot.fr/clam/seminaires/RyanEN.htm>.

—: *Impossible Worlds and Aesthetic Illusion*. Dans Werner Wolf et al: *Immersion and*

Distance. *Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. Amsterdam / New York (2013) 131-150.

—: Entrevista a Marie-Laure Ryan. Dans Luthor, 2015.

<http://revistaluthor.com.ar/spip.php?article131> (20-10-2021).

—: From Possible Worlds to Storyworlds: On the Wordness of Narrative Representation, Plenary lecture, conference on “Expanding Universes: Exploring Transmedial and Transfictional Ways of Worldbuilding”. Krakow 2016.

—: Narrative mapping as cognitive activity and as active participation in storyworlds. Dans *Frontiers of Narrative Studies* 4 (2018) 232-247.

—: Truth of fiction versus truth in fiction, Finzioni. Verità, bugie, mondi possibili”. Dans *Between*, IX (2019). <http://www.betweenjournal.it/> (20-10-2021).

Saint-Gelais, Richard: *L’Empire du pseudo: Modernités de la science-fiction*. Québec 1999.

Sapkowski, Andrzej: Andrzej Sapkowski on the Mythologies Behind *The Witcher*. Dans https://lithub.com/andrzej-sapkowski-on-the-mythologies-behind-the-witcher/?fbclid=IwAR38BDri4enkqtInK_8YMqzLNatUIK_YrNoxP753l8kukbMwGOMaYi8Tie8, 2020. (20-10-2021).

Stableford, Brian: *The A to Z of Fantasy Literature*. Lanham / Plymouth (2005) 2009.

Suvin, Darko: *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven 1979.

Todorov, Tzvetan: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris 1970.

—: *Poétique de la prose*. Paris 1978.

Vega Rodriguez, Pilar: *Maravilloso y fantástico: dos ámbitos de escritura*. Madrid 2017.

Wesoła, Justyna: La traducción de neologismos en la versión española de la prosa de Andrzej Sapkowski. Dans *Romanica Cracoviensia* 11 (2011) 449-56.